PC DVD-ROM

Dark Messiah

Might and Magic®

Руководство к игре

СОДЕРЖАНИЕ



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И УСТАНОВКА............2

ГЛАВНОЕ МЕНЮ............3

ВСЕЛЕННАЯ MIGHT & MAGIC............4

ИГРА............6

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА............8

СЕТЕВАЯ ИГРА............10

УМЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ............13

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ............24

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА............25

АВТОРЫ............27

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И УСТАНОВКА

Системные требования

Операционная система: Windows® XP
Процессор: AMD Athlon™, Pentium® 2.6 ГГц (рекомендуется 3 ГГц)
Оперативная память: 512 МБ (рекомендуется 1 ГБ)
Видеокарта: 128 МБ совместимая с DirectX® 9
Звуковая карта: совместимая с DirectX 9
Версия DirectX: DirectX 9 или выше
Свободное место на диске: 7 ГБ
Прочее: Клавиатура и мышь
Для сетевой игры требуется широкополосное соединение с Интернет, скорость не менее 64 Кб. Необходимо также установить Steam®.

***Список видеокарт, поддерживаемых на момент релиза:**
Семейство NVIDIA® GeForce™ FX/6/7 (GeForce 4 MX не поддерживается)
Семейство ATI® Radeon™ 9/X

Версии данных карт для ноутбуков поддерживаются не полностью. Постоянно обновляемый список поддерживаемых видеокарт можно найти здесь: *http://support.ubi.com*

Для поддержки звука DolbyDigital требуется материнская плата / звуковая карта NVIDIA® nForce™ или иная с поддержкой Dolby® Digital Interactive Content Encoder.

Прочие звуковые карты могут также подходить, но на это не дается гарантии. Постоянно обновляемый список поддерживаемых карт можно найти здесь: *http://support.ubi.com*

ВНИМАНИЕ: игра защищена от копирования. Технология защиты может быть несовместима с некоторыми дисководами и виртуальными дисками.

Установка

Поместите диск с игрой в дисковод. Если у вас включена функция автозапуска, установка начнется автоматически. В противном случае дважды щелкните по значку CD/DVD привода в папке “Мой компьютер”. Найдите файл Autorun.exe и дважды щелкните по нему. Выберите опцию установки и следуйте указаниям Мастера.
В процессе инсталляции вам будет предложено установить Steam®. Это необходимо для того, чтобы играть по сети. Следуйте инструкциям, чтобы создать аккаунт. В том случае, если у вас уже есть аккаунт Steam®, или вы не хотите играть по сети, не устанавливайте эту программу.
По завершении установки на Рабочем столе появятся два ярлыка – для одиночной и сетевой игры.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Дважды щелкните по значку на рабочем столе или выберите его в меню "Пуск", чтобы запустить игру. После загрузки игры перед вами появится меню со следующими пунктами

- **Новая игра:** начать новую одиночную игру. Выберите **обычный** или **тяжелый** уровень сложности. На тяжелом уровне враги будут более сильными, у них будет больше здоровья и повышенная способность отражать ваши удары.
- **Загрузить игру:** загрузить ранее сохраненную одиночную игру.
- **Сетевая игра:** начать сетевую игру (см. далее).
- **Настройки:** изменить настройки игры, изображения и звука.
- **Выход:** выйти из игры и вернуться на Рабочий стол.

Настройки

Этот экран разбит на пять вкладок. Пользуйтесь закладками в верхней части экрана.

Клавиатура

Здесь вы сможете перенастроить «горячие клавиши» по своему усмотрению.

Мышь

Вы можете изменить чувствительность мыши или инвертировать ее по оси Y.

Звук

Здесь вы сможете:

- настроить общую громкость звука в игре;
- настроить громкость музыки;
- выбрать тип ускорения (программное / аппаратное, в зависимости от конфигурации компьютера);
- включить или отключить субтитры.

Изображение

При первом запуске игры программа определит настройки, наиболее соответствующие конфигурации вашего компьютера. Вы можете сами изменить настройки качества изображения. Перед этим убедитесь, что ваш компьютер в состоянии их поддерживать. Опытные пользователи могут настроить отдельные параметры изображения, воспользовавшись кнопкой «Дополнительно».

Игра

Здесь вы сможете настроить отдельные игровые опции.

- **Прицел:** его можно включить или отключить.
- **Покачивание головы:** покачивание головы во время передвижения придает игре реализм.
- **Показывать пояс:** чтобы убрать панель быстрого доступа с экрана, отключите эту опцию.

Предыстория

Тысячу лет назад Эшен охватили Войны Огня. Люди, эльфы, гномы и их союзники объединились в борьбе против полчища демонов. Рушились города, гибли земли, но в конце концов союз одержал победу - во многом благодаря жертве колдуна Сар-Элама, известного как Седьмой Дракон. С помощью других магов Сар-Элам изгнал демонов из своего мира и заточил их в безвременье бушующего огня. Силой своего духа он воздвиг темницу, в которой демоны были обречены томиться вечно. Но что-то пошло не так. Магии Сар-Элама не хватило на то, чтобы создать нерушимые стены; в них осталась крошечная брешь, достаточная для того, чтобы в час затмения выпустить демонические силы в мир людей. Как известно, демоны столь же терпеливы, сколь коварны; они выжидали в своей темнице… выжидали – и готовились.

От Седьмого Дракона остался лишь череп. Артефакт, получивший имя Черепа Теней. Его унесли верные последователи богини Эши, сотворившей мир и подарившей людям магию. Они сокрыли его в древнем храме на пустынном острове, куда не забредал ни человек, ни эльф, ни демон. Там Череп ждет дня, когда его силы потребуются вновь.

Пророчество о Темном Мессии

Через шестьдесят семь лет после гибели Сар-Элама его ученик Сар-Шеззар предсказал рождение полудемона, получеловека, умеющего путешествовать между мирами, который завладеет реликвией Седьмого Дракона и разрушит темницу демонов.

Из этого пророчества до наших дней дошли лишь три четверостишия, которые в примерном переводе звучат так:

Десять веков будет крепость стоять -
Стены, застывшие криком немым.
И рогатые лорды склонятся пред тем,
Кто еще не рожден от хозяина Тьмы.

Век на исходе; особенный век,
Век кровавый, век плача и стона.
И затмится луна, и откроется склеп,
Где покоятся мощи Дракона.

Схлестнутся пророчества. Рухнет покой.
Содрогнутся священные своды.
Сына Тьмы увлечет, поведет за собой
Дева, наследница древнего рода.



Завязка сюжета

В этой игре вам отводится роль Сарефа, ученика и приемного сына могущественного колдуна Фенрига. С малых лет вы обучались боевым искусствам и магии. Фенриг отправит вас в свободный город Стоунхелм, где живет его давний знакомый, колдун Менелаг, занятый поиском утраченного артефакта – Черепа Теней.

Основные персонажи



Сареф (ваш герой)

Юноша, ученик колдуна Фенрига. Он владеет магией и боевыми искусствами. Сареф только и ждет того дня, когда ему будет позволено покинуть дом и отправиться в мир Эшена на поиски приключений.



Менелаг

Колдун и правитель свободного города Стоунхелма, Менелаг, вот уже десять лет занят поиском драгоценного артефакта: Черепа Теней. Ему удалось установить, что Череп находится внутри разрушенного храма на одном из затерянных островов.



Фенриг

Наставник и приемный отец Сарефа. Всеми своими познаниями в боевых искусствах и магии Сареф обязан своему строгому, но терпеливому учителю.



Зана

Дух, защитница, магически связанная с душой Сарефа и давшая обет оберегать юношу и наставлять его на путь истинный.



Линна

Юная колдунья из Стоунхелма, племянница Менелага и ответственная за успех экспедиции на острове Черепа. Она хочет найти артефакт, чтобы с его помощью защитить город, и поэтому помогает Сарефу.

Темный Мессия

Отпрыск Владыки Демонов. Пророчество гласит, что ему суждено отворить двери темницы и выпустить полчища демонов в мир Эшена.

Ка-Белеф, Владыка Демонов

Отец Темного Мессии, полководец армий ада, заточенный в пустоте между мирами, он терпеливо ждет дня, когда сын выпустит его и его последователей на свободу.

ИГРА

Интерфейс



❶ **Шкала здоровья:** ваши очки здоровья.
❷ **Шкала адреналина:** уровень адреналина повышается во время боя. Когда шкала заполнится, вы сможете нанести мощный удар, убивающий врага на месте.
❸ **Оружие:** предмет, которым вы в данный момент вооружены.
❹ **Шкала маны:** очки маны (волшебной энергии, необходимой для заклинаний).
❺ **Магия:** выбранное заклинание.
❻ **Шкала скрытности:** показывает, заметят ли вас враги.
❼ **Выбранное оружие.**
❽ **Прицел:** точка, в которую придется ваш удар.

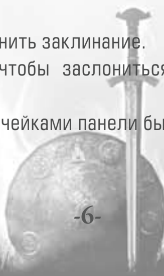
Управление

Клавиатура



Мышь

Левая кнопка: атаковать / применить заклинание.
Правая кнопка: удерживайте, чтобы заслониться от удара (невозможно при стрельбе из лука).
Колесико: перемещение между ячейками панели быстрого доступа.



Дополнительно

- **Мощный удар:** зажмите левую кнопку мыши, чтобы принять боевую стойку. Отпустите кнопку, чтобы нанести мощный удар.
  Вы можете провести пять разных ударов. Для этого зажмите одну из указанных комбинаций:

ЛКМ

ЛКМ + W

ЛКМ + A

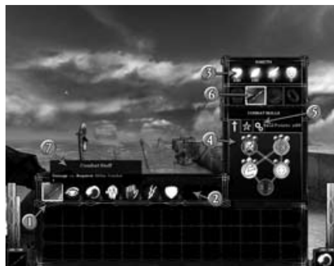
ЛКМ + S

ЛКМ + D

- **Смертельный удар**: когда шкала адреналина заполнится до конца, нанесите мощный удар, который станет для вашего врага смертельным. Внимание: анимация удара будет зависеть от того, в какую часть тела противника вы целитесь; например, если вы будете целиться в голову, этот удар обезглавит врага.
- **Усиленная магия**: когда шкала адреналина заполнится до конца, эффект заклинаний многократно усилится. К примеру, использование телекинеза позволит вам поднять врага в воздух и отшвырнуть его.
- **Контратака:** если вы поставите блок за мгновение до того, как противник нанесет удар, он замешкается и откроется.
- **Использование особенностей окружающей среды:** часто будут возникать ситуации, когда вам придется сражаться с несколькими противниками одновременно. Используйте тактические особенности местности. Ломайте подпорки, чтобы обрушить на противников тяжелые предметы; толкайте врагов, насаживая их на шипы; поджигайте кувшины и бочки с маслом. Не бойтесь экспериментировать!

Окно персонажа (настройки по умолчанию)

Во время игры вы найдете множество предметов (подбирайте их с помощью клавиши E) и выучите разнообразные умения. Дерево умений находится на экране инвентаря.



❶ **Инвентарь:** дважды щелкните по предмету, чтобы использовать его.

Перетащите предмет или значок заклинания на панель быстрого доступа, чтобы «привязать» его к клавише. Чтобы выбросить предмет, перетащите его за пределы инвентаря.

❷ **Панель быстрого доступа (пояс):** предметы на этой панели можно использовать с помощью соответствующих клавиш или кнопок мыши.

❸ **Состояние:** максимальный запас здоровья и маны, показатель урона и класс брони. Показатель урона – это количество здоровья, которое вы снимаете у противника одним ударом. Класс брони - это уровень ваших доспехов. Чем лучше защита, тем меньший урон вы получаете от ударов врагов.

❹ **Дерево умений:** все навыки и умения, которые вы можете выучить в игре. Здесь вы будете распределять очки и учиться новым заклинаниям.

❺ **Ветви умений:** щелкните по одной из закладок, чтобы увидеть нужную ветвь умений.

❻ **Оружие, которое у вас в руках, и предметы, которые на вас надеты.**

❼ **Сведения:** сведения о выбранном предмете.

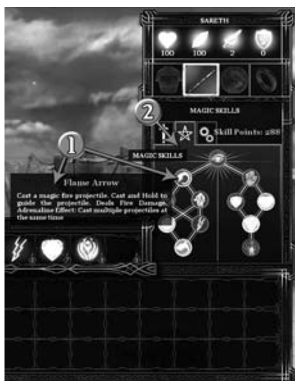
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

По мере продвижения по игре вам будет необходимо развивать дополнительные умения и учить заклинания. Для этого вам понадобятся очки умений.

Очки умений

Количество очков умений не зависит от того, скольких врагов вы победили. Эти очки начисляются вам за выполнение сюжетных задач и прохождение миссий. В игре существует множество «скрытых» задач, которые вам предстоит найти для того, чтобы заработать как можно большее количество очков.





Новые умения

Новые умения можно выучить с помощью дерева умений.
Выберите желаемое умение из открытой ветки ❶. Появится окно с кратким описанием умения и его стоимостью. Дважды щелкните по значку умения, чтобы выучить его.
Все умения делятся на три категории: Заклинания, Боевые умения и Прочие умения ❷.

Боевые умения: искусство обращаться с разнообразным оружием. Эта ветвь позволяет вам улучшить навыки обращения с холодным оружием и луками. Обратите внимание, что для использования отдельных видов оружия необходимо владеть тем или иным уровнем соответствующего умения.

Заклинания: вы можете выучить ряд полезных заклинаний, которые позволят вам быстро восстановить здоровье, временно повысить силу или одним махом уничтожить целый отряд врагов.

Прочие умения: искусство скрытности, обезвреживания ловушек, а также умение повысить запас здоровья и маны.

Предметы

В ходе игры вам встретится множество полезных предметов. Их можно условно разбить на следующие категории:

Оружие четырех типов:

- **Мечи:** мощное оружие ближнего боя.
- **Кинжалы:** идеальное оружие для того, кто предпочитает наносить удары в спину.
- **Посохи:** не очень большой урон, но неплохая эффективность против нескольких врагов одновременно.
- **Луки:** стрелковое оружие для поражения врага на расстоянии.

Щиты: позволяют закрываться от ударов врага и сбивать противника с ног.
Доспехи: повышают класс защиты и смягчают урон.
Бижутерия: предметы, обладающие магическими свойствами.
Еда и напитки: предметы, позволяющие восстановить здоровье и ману (хлеб, грибы, целебные зелья).
Ключи: позволяют открывать различные двери. Не забывайте – ключи бывают разными и даже с первого взгляда непохожими на обычные ключи…

СЕТЕВАЯ ИГРА

Сетевая игра Dark Messiah of Might & Magic состоит из четырех режимов. Вы можете играть как по локальной сети, так и через Интернет с помощью Steam®. Чтобы войти в меню сетевой игры, откройте главное меню и щелкните по кнопке «Сетевая игра».



Как присоединиться к игре

Выберите опцию «Найти сервер» в главном меню сетевой игры. Просмотрите список доступных серверов, выберите нужный и нажмите кнопку «Соединиться».



Как создать игру

Выберите опцию «Создать сервер» в главном меню сетевой игры. В окне настройки сервера задайте режим игры и выберите желаемые настройки.

Создание аккаунта Steam

При установке игры вам будет предложено создать аккаунт Steam. Если вы предполагаете играть по сети и у вас нет аккаунта Steam, нажмите «да»; если же у вас уже есть аккаунт, нажмите «нет».

Режимы сетевой игры

В нашей игре вы не получаете нового оружия. Вместо этого за убийство врагов и захват флага вы приобретаете очки опыта и можете учиться новым умениям.

Deathmatch: ваша цель – как можно больше раз убить противника и не погибнуть самому. Игра идет на время.

Командный DM: вашей команде предстоит убивать как можно больше противников и стараться выживать самим.

Захват флага: захватите флаг противника как можно большее количество раз. Игра идет на время. Захватив флаг, принесите его на свою базу, чтобы заработать очко.

При этом ваш собственный флаг должен находиться на флагштоке. Если игрок выронил флаг, его союзник может подобрать его, пробежав по флагу. Если же флага коснется противник, флаг вернется на вражескую базу.

Колизей: войдите на арену и сразитесь с противником один на один на глазах у прочих игроков. Побеждая в боях, вы будете повышать свой уровень и получать доступ к более сложным битвам. Вы также можете присоединиться к зрителям и поддерживать других игроков, ожидая своей очереди выйти на арену. Покажите все, на что вы способны!

Крестовый поход: отдельный режим игры. Двум командам игроков предстоит выполнять различные игровые цели в пределах одной карты. После того, как одна из команд одерживает победу, обе команды переходят на следующую карту. Кампания состоит из пяти карт, включающих в себя земли нежити и людей. На первой и пятой картах расположены крепости сторон. Победа будет за тем, кто сумеет дойти до крепости противника и разрушить ее.

Кампания начинается на средней карте. Основная задача сторон заключается в том, чтобы захватывать и удерживать опорные пункты на местности, тем самым заставляя игроков противоположной стороны тратить жетоны воскрешения. Чем больше опорных пунктов вы захватите, тем быстрее у противника закончатся жетоны. Одержав победу в пределах карты, вы окажетесь на шаг ближе к захвату крепости противника.

Укрепления обеих сторон на центральной карте располагаются практически симметрично. Карты крепостей полностью асимметричны и включают в себя ряд оборонительных и наступательных сооружений. «Средние» карты также выполнены в стиле «наступления и обороны». Они масштабнее прочих карт и предлагают больше возможностей для разработки сложных боевых операций.

В режиме «Крестового похода» весь заработанный опыт переносится вместе с героем на новую карту.

Управление

Управление персонажем в сетевой игре несколько отличается от управления в одиночном режиме.



Меню умений (кнопка ⇥.)

Нажмите «⇥», чтобы открыть меню умений.



❶ **Дерево умений:** здесь вы можете распределять заработанные очки опыта. Названия умений, на которые у вас хватает очков, будут мерцать. Щелкните по ним, чтобы выучить или сбросить их.

Существует два типа умений:
- **Пассивные умения:** автоматически улучшают ваши характеристики
- **Активные умения:** новые боевые приемы. Этим умениям можно назначить клавиши.

❷ **Сведения:** описание умения, класса персонажа или карты.

❸ **Выбор класса:** вы можете изменить класс персонажа в любой момент. Откройте меню умений и щелкните по значку воскрешения.

❹ **Карта:** вид местности, на которой происходит сражение. Здесь вы можете выбрать точку воскрешения.

Классы персонажей

Лучник

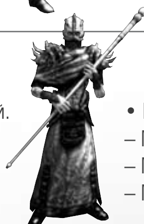
Стрельба по выбранной цели с дальнего расстояния.
- **Специализация**: значительный урон, наносимый цели.



- **Ключевые умения**
  – Прицел
  – Повышенный урон
  – Быстрая перезарядка

Маг

Боевая поддержка, широкий арсенал заклинаний.
- **Специализация:** заклинания, наносящие урон нескольким целям.



- **Ключевые умения**
  – Магия огня
  – Магия молний
  – Магический щит

Жрица

Лечение отряда или поражение врага.
- **Специализация:** исцеление/поражение.



- **Ключевые умения**
  – Исцеление/поражение
  – Воскрешение
  – Замедление и ослепление

Воин



Атаковать и убить!

- **Специализация:** ближний бой
- **Ключевые умения**

– Атака в броске / атака щитом
– Неуязвимость к магии
– Использование щита

Убийца



Незаметный.
Быстрый.
Смертельно опасный.

- **Специализация:** скрытность
- **Ключевые умения**

– Невидимость
– Покров
– Удар в спину

ПРИЛОЖЕНИЕ: ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ И ЗАКЛИНАНИЙ

Одиночная игра

Боевые умения		
	Ближний бой	Уровень 1 – Вихрь ударов и атака в броске (бег + мощный удар). *Внимание: атака в броске ошеломляет противника.*
		Уровень 2 – Разоружение и использование щита.
		Уровень 3 – Вихрь ударов позволяет сбить блок противника; Ураган (пригнуться + всплеск адреналина + мощный удар).
	Стрельба	Уровень 1 – Орлиный глаз: использование прицела (R).
		Уровень 2 – Верная рука: прицел не дрожит и не сбивается.
		Уровень 3 – Быстрая перезарядка: вы быстрее достаете стрелы из колчана.
	Сила	Уровень 1 – Дополнительный урон.
		Уровень 2 – Дополнительный урон.
		Уровень 3 – Максимальный урон.
	Критические удары	Уровень 1 – Повышенный шанс нанести двойной урон мощным ударом.
		Уровень 2 - Дополнительный шанс нанести двойной урон мощным ударом.
	Адреналин	Повышает запас адреналина и позволяет нанести два смертельных удара подряд.

Заклинания		
	Кошачий глаз	Позволяет видеть в темноте.
	Огненная ловушка	Магическая ловушка, незаметная для противника. Срабатывает при его приближении и наносит урон магией огня.
	Огненная стрела	Магическая стрела, наносящая урон огнем. Удерживайте клавишу, чтобы направить заклинание на цель. При всплеске адреналина можно направить несколько огненных стрел одновременно.
	Заморозка	Ледяной шар, замораживающий противника на несколько секунд. Если направить шар в землю, поверхность покроется корочкой льда, на которой можно поскользнуться. При всплеске адреналина шар замораживает противника навсегда.
	Огненный шар	Огненный шар, взрывающийся при попадании в цель и наносящий удар огнем не только выбранному врагу, но и всем окружающим его существам. При всплеске адреналина мгновенно убивает врага.
	Молния	Магическая молния, поражающая противника разрядом электричества. Рикошетит при ударе в стену. Если противник находится в воде, молния наносит повышенный урон. При всплеске адреналина можно вызывать цепную молнию, которая последовательно поразит несколько целей.
	Инферно	Создает стену огня, наносящую противнику урон огнем (длительный эффект). При всплеске адреналина урон повышается.
	Исцеление	Заживляет раны и восстанавливает здоровье.
	Чары	Временно обращает противника в союзника.

	Телекинез	Позволяет брать и перемещать предметы на расстоянии. Чем больше у вас маны, тем более громоздкие предметы вы сможете перемещать. При всплеске адреналина вы сможете поднимать в воздух живых существ и целые конструкции.
	Убежище	Создает временный магический щит, который не пропускает вражеские удары и заклинания.
	Ослабление	На некоторое время ослабляет противника. При всплеске адреналина уменьшает силу врага.

Прочие умения

	Запас сил	Теперь вы дольше не устаете и можете дольше находиться под водой.
	Адепт магии	Уровень 1 – Запас маны повышается на 40 единиц.
		Уровень 2 – Запас маны повышается на 70 единиц.
		Уровень 3 – Запас маны повышается на 100 единиц.
	Бдительность	Стоя на месте, вы начинаете замечать спрятанные предметы.
	Выносливость	Увеличивает способность терпеть ранения.
		Уровень 1 – Запас здоровья повышается на 60 единиц.
		Уровень 2 – Запас здоровья повышается на 80 единиц.
		Уровень 3 – Запас здоровья повышается на 100 единиц.
	Жизнестойкость	Восстанавливает здоровье с течением времени.
	Восстановление маны	Повышает скорость восстановления маны.

	Скрытность	Уровень 1 – Смягчает звук шагов.
		Уровень 2 – Позволяет наносить противнику удар в спину (повышенный урон). Комбинация: мощный удар в спину врага, который еще не успел вас заметить.
		Уровень 3 – Позволяет прятаться в тенях и становиться почти невидимым, а также обворовывать противников (незаметно красть у них ключи).
	Взломщик	Позволяет взламывать замки и обнаруживать ловушки.
	Сопротивление ядам	Ваш организм начинает лучше сопротивляться ядам.

Сетевая игра

Лучник

	Горящая стрела	Пылающий наконечник стрелы наносит увеличенный урон; есть шанс, что цель загорится.
	Составной лук	Уровень 1 – Лук повышенной мощности; стреляет дальше и сильнее.
		Уровень 2 – Благодаря крепко натянутой тетиве стрелы бьют еще сильнее.
		Уровень 3 – Увеличивается гибкость лука и сила выстрела, соответственно лук стреляет дальше и наносит больший урон.
		Уровень 4 – Теперь ваш лук изготовлен из магических материалов. Это самое могущественное оружие лучника.
	Двойной выстрел	Вы одновременно достаете, заряжаете и выпускаете две стрелы. Повышенная частота стрельбы компенсируется уменьшенной точностью и дальностью полета стрелы.
	Тройной выстрел	Вы выпускаете сразу три стрелы. Такой выстрел будет медленным и неточным, зато он крайне опасен в ближнем бою.

	Сверлящая стрела	Вращающийся стальной наконечник этой стрелы пробивает броню и впивается в плоть, нанося увеличенный урон.
	Орлиный взор	Уровень 1 – Увеличивает вашу меткость, позволяя лучше разглядеть врагов.
		Уровень 2 – Позволяет с легкостью целиться в далеко стоящих врагов.
	Быстрая перезарядка	Уровень 1 – Ваши стрелы покрыты гусиным жиром, их можно доставать из колчана гораздо быстрее.
		Уровень 2 – Благодаря особому устройству колчана стрелы сами выскакивают вам в руки.
	Сигнальная стрела	Подает знак вспышкой, очень полезно для разведки и разметки территории. Не наносит дополнительный урон.
	Отравленная стрела	Уровень 1 – у того, в кого попадает эта стрела, нарушается координация движений.
		Уровень 2 – Двойная доза токсинов вызывает галлюцинации, эффект длится дольше.
	Шипастая стрела	Острые шипы наконечника этой стрелы причиняют острую боль и замедляют движения.

Убийца

	Вскрытие артерий	Наносит неизлечимые раны. Жертва продолжает медленно истекать кровью.
	Покров	Уровень 1 – Вы становитесь невидимым.
		Уровень 2 – Увеличивается длительность действия покрова.
		Уровень 3 – Длительность действия покрова увеличивается благодаря использованию новых дорогих ингредиентов.
		Уровень 4 – Продолжительность действия покрова значительно увеличивается благодаря многочисленным тренировкам и накопленному опыту.
	Маскировка	Уровень 1 – Это умение позволяет вам выглядеть в точности как член вражеского отряда. Указатели отряда (цвет имени, положение на карте и т.д.) тоже будут изменены, а вот ваше имя – нет, поэтому шпиона можно вычислить, посмотрев на список игроков.
		Уровень 2 – Длительность маскировки увеличена. Теперь вы можете принять облик не только вражеского убийцы, но и других произвольных классов противника.

	Ядовитая сфера	Вы можете устанавливать ловушки, которые выпускают облака ядовитого газа.
	Притворная смерть	Вы артистично падаете на землю и делаете вид, что умерли.
	Отравленный кинжал	Уровень 1 – Ножны вашего кинжала изнутри подбиты бархатом, который пропитан ядом. Пораженная ядом жертва теряет координацию движений.
		Уровень 2 – Яд, которым смазан ваш кинжал, сгущен в липкую смолистую массу и содержит змеиный нейротоксин, вызывающий у жертвы галлюцинации.
	Скрытность	Уровень 1 – Ботинки на мягкой подошве заглушают ваши шаги.
		Уровень 2 – Тщательно подобранные шелковые подкладки уменьшают шум ваших шагов.
		Уровень 3 – Вам позавидует любая кошка. Каждое движение идеально сбалансировано. Вы движетесь совершенно бесшумно.
	Второе дыхание	Уровень 1 – Увеличивает ваш запас сил.
		Уровень 2 – Продолжительные тренировки значительно увеличили ваш запас сил.
		Уровень 3 – Благодаря упорным тренировкам уровень адреналина в вашей крови зашкаливает, а запас сил стал буквально неистощимым.
	Управляемая ядовитая сфера	Теперь вы сами управляете временем взрыва.

Маг Вы можете выбрать одну из школ магии – огня или молний – и совершенствоваться только в ней. Ваши заклинания станут намного более эффективными.

	Адепт магии	Увеличивает ваш запас магической энергии.
	Восстановление маны	Вы быстрее восстанавливаете магическую энергию.

	Цепь молний	Прицеливайтесь со всей возможной осторожностью. Этот разряд не ограничивается одной целью.
	Магическая стрела	Серия магических стрел.
	Огненные сферы	Уровень 1 – Действуют как гранаты. При ударе о землю взрываются, охватывая огнем значительную область, а при попадании в человека – убивают.
		Уровень 2 – Теперь вы создаете две сферы за раз.
		Уровень 3 – Теперь вы создаете три сферы за раз
	Огненный шар	Управляемый сгусток пламени.
	Огненный удар	Управляемый сгусток пламени, при взрыве поражает все цели. Враги горят, зрители в восторге.
	Огненная стрела	Серия огненных стрел. ВНИМАНИЕ: зажмите кнопку удара, чтобы направить стрелы к желаемой цели.
	Молния	Зарядите и выпустите мощную молнию. ВНИМАНИЕ: главное - не передержать!
	Удар молнии	Уровень 1 – Выпускает небольшие направленные разряды электричества.
		Уровень 2 – Зажимайте кнопку атаки, чтобы выпускать более сильные разряды.
		Уровень 3 – Зажимайте кнопку атаки, чтобы выпускать мощные разряды.
	Шаровая молния	Медленно движущийся сгусток электричества, готовый поразить ближайшую цель. Осторожно, не попадите в соратников!
	Магический щит	Создает щит, который защищает героя от магии. ВНИМАНИЕ: не пытайтесь творить заклинания, находясь под этим щитом!

Магистр магии огня (пироман)	Специализация — вы наносите значительно больший урон огнем, но теряете почти всю власть над молниями.
Адепт магии огня	Специализация — вы наносите больший урон огнем, но ваше умение управлять молниями несколько ослабляется.
Равновесие стихий	Ваши способности не изменяются.
Адепт магии молний	Специализация — вы увереннее управляете молниями, но наносите меньший урон огнем.
Магистр магии молний (буревестник)	Специализация — ваше умение управлять молниями значительно возрастает, но урон огнем становится намного меньше.

Жрица	Подобно магу, жрица может выбрать себе специализацию: либо лечить союзников, либо наносить повреждения врагам.
Ослепление	Уровень 1 — Ухудшает зрение выбранной цели (особенно действенно против лучников).
	Уровень 2 — Увеличивает длительность и эффективность заклинания.
	Уровень 3 — Вы можете полностью ослепить врага на некоторое время.
Заросли	Уровень 1 — Вызывает сферу, полную волшебных семян. При ударе о землю сфера разбивается, и из семян вырастают вьющиеся опутывающие заросли, которые замедляют и наносят урон тем, кто пытается пройти через них.
	Уровень 2 — Вызывает две сферы.
Восстановление / Разрушение	Восстановление — Восстанавливает здоровье соратников.
	Разрушение — Наносит урон врагу.

	Сфера восстановления / разрушения	Сфера восстановления – Источник целительной энергии, которым могут пользоваться союзники.
		Сфера разрушения – Наносит урон подошедшему близко врагу.
	Массовое восстановление	Увеличивает здоровье ваших друзей с помощью небольшого жертвенного ритуала (ваше здоровье передается вашим союзникам).
	Воскрешение	Вы можете вернуть к жизни друга, произнеся это заклинание над его душой, пока она не исчезла. ВНИМАНИЕ: если вы умрете, умрет и тот, кого вы воскресили.
	Массовое воскрешение	Вы можете вернуть к жизни всех ваших друзей. Помните, что если вы умрете, умрут и они все.
	Облако яда	Уровень 1 – Создает губительное облако яда.
		Уровень 2 – Увеличивает радиус и продолжительность действия облака.
		Уровень 3 – Увеличивает продолжительность и силу действия яда, жертвы страдают галлюцинациями.
	Метка	Поставьте метку на одного из врагов, чтобы союзники получили дополнительные преимущества при сражении с ним. (Особенно эффективно против убийц).
	Каменная кожа	Магическая броня защищает вас и уменьшает повреждения.
	Магистр магии восстановления (хранитель)	Ваши способности в области магии восстановления значительно увеличиваются за счет способностей в области магии разрушения.
	Адепт магии восстановления	Ваши способности в области магии восстановления увеличиваются за счет способностей в области магии разрушения.
	Духовное равновесие	Ваши способности не изменяются.

	Адепт магии разрушения	Ваши способности в области магии разрушения увеличиваются за счет способностей в области магии восстановления.
	Магистр магии разрушения (осквернитель)	Ваши способности в области магии разрушения значительно увеличиваются за счет способностей в области магии восстановления.

Воин		
	Боевой клич	У всех окружающих союзников ВРЕМЕННО увеличивается здоровье.
	Удар щитом	Закройтесь щитом, затем нажмите кнопку атаки, чтобы броситься на врага и нанести ему оглушающий удар щитом.
	Сила	Все ваши удары наносят больший урон.
	Боеготовность	Уменьшает время, необходимое для того, чтобы принять боевую стойку.
	Последняя надежда	Увеличивает ваше здоровье на определенное время, используя накопленный адреналин. ВНИМАНИЕ: когда у вас кончится адреналин, вы падете.
	Атака в прыжке	Теперь вы можете броситься на врага и нанести ему быстрый и мощный удар в прыжке. Для этого требуется значительный запас сил.



	Сопротивление магии	Уровень 1 – Способность отражать воздействие магии, как враждебной, так и полезной. Эта способность распространяется только на вас и никак не воздействует на других персонажей.
		Уровень 2 – Ваша броня отводит часть магии прямо в землю.
		Уровень 3 – Ваша броня в значительной степени ограждает вас от воздействия магии.
	Укрепленный доспех	Уровень 1 – Ваша броня стала крепче и снижает урон от физических атак.
		Уровень 2 – Ваша броня теперь защищает еще лучше - потому и стоит дороже.
		Уровень 3 – Ваш доспех теперь максимально укреплен и очень надежен.
	Силовой щит	Вы можете оградить ваших союзников силовым щитом. Пригнитесь и заслонитесь щитом, чтобы активировать умение.
	Второе дыхание	Уровень 1 – Увеличивает ваш запас сил
		Уровень 2 – Продолжительные тренировки значительно увеличили ваш запас сил.
		Уровень 3 – Благодаря бесконечным сражениям вы стали неутомимым бойцом.

© 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft logo являются торговыми знаками в США и/или других странах. Разработчик - Arkane Studios. Valve и Source являются торговыми знаками / зарегистрированными торговыми знаками корпорации Valve в США и/или других странах. Сетевой режим разработан компанией Kuju. Bink Video © 1997-2006 RAD Game Tools, Inc. Miles Sound System © 1991-2002 RAD Game Tools, Inc. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Диск изготовлен на ООО "Уральский электронный завод", http://www.uep-cd.ru

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «Dark Messiah of Might ahd Magic»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работотой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).



АВТОРЫ

ИЗДАТЕЛЬ UBISOFT ENTERTAINMENT

Президент и CEO
Yves Guillemot

Исполнительный директор
Christine Burgess-Quemard

Художественный директор
Serge Hascoet

ПРОИЗВОДСТВО

Директор по разработке третьей стороной
Bertrand Chaverot

Исполнительный продюсер
Stephane Decroix

Продюсер
Romain de Waubert de Genlis

Дополнительный продюсер
Erwan Le Breton

Ассистенты продюсера
Xavier Penin
Alexandre Terrier

Директор по развитию
Fabrice Pierre-Elien

Менеджер по маркетингу
Damien Moret

Координатор маркетинга
Guillaume de Butler

Отдельное спасибо
Virginie Gretz

Разработка сингла
ARKANE STUDIOS

Креативный директор
Raphael Colantonio

Продюсер
Julien Roby

Ведущий дизайнер уровней
Christophe Carrier

Ведущий программист
Sebastien Scieux

Художественный директор
Daniel Balage

Технический эксперт по графике
Laurent Fischer

Ведущий аниматор
Etienne Aubert

Ведущий художник ландшафтов
Sebastien Mitton

Директор по звуку
Christophe Carrier

Исполнительный продюсер / Менеджер студии
Romuald Capron

Ассистенты продюсера
Marco Mele
Brice Tingaud

Гейм-дизайнеры
Julien Roby
Christophe Carrier
Etienne Aubert
Marco Mele

Дизайнеры уровней
Anthony Huso
Stephane Aili
Yoann Saquet
Joackim Daviaud
Jean Jacques Poncet
Marco Mele
Mike Ryan (Floodgate Entertainment)

Программисты
Gilles Marion
Loic Lacote
Cyril Meynier
Benjamin Lienard
Xavier Sadoulet

Дизайн ландшафтов
John Granier
Christophe Lefaure
Jean Edouard Fages

Художники
Regis Capotosto
Eric Pira
Kathrin Roessler
Yohan Lori (Krysalide)
Fabrice Rastetter
Yoann Guilloud
Fanny Buecher
Philippe Nouhra

Эффекты и интерфейс
Pierre Bracconi
Emmanuel Petit

Концепт-арт
Joel Mouclier
Guillaume Bonamy
Pierre-Alain Chartier

Дополнительный концепт-арт
Jason Felix
Steven Garofalo

Художники по персонажам
Daniel Balage
Ignazio Corrao
Francois Beudin
Fabrice Rastetter
Francois Delnord

Дополнительные художники по персонажам
Kursad Karatas
Matthieu Reydellet (Krysalide)
Cedric Peyravemay (Krysalide)

Анимация персонажей
Francois Delnord
Jean Christophe Serme
Florent Perrin
Jean Francois Sarazin
Damien Pougheon
Alain Maindron
Thomas Rigaud

Ландшафты
Kemal Amarasingham (Floodgate Entertainment)

Идея сценария
Raphael Colantonio
Christophe Carrier
Marco Mele

Отдельное спасибо
Viktor Antonov (Valve Software – консультант)
Gabe Newell (Valve Software)
Tom Leonard (Valve Software)
Jay Stelly (Valve Software)
Doug Wood (Valve Software)
Brian Jackobson (Valve Software)
Scott Dalton (Valve Software)
Ido Magal (Valve Software)
Alfred Reynolds (Valve Software)
Gary McTaggart (Valve Software)
Chris Green (Valve Software)
Charlie Brown (Valve Software)
Paul Neurath (Floodgate Entertainment)
Nathaniel Blumberg (Floodgate Entertainent)
Michael Renaudat
Veronique Chaumont
Michael Monereau
Philippe Vachet
Olivier Enselme Trichard
Philippe Guyenne
Gael Giraudeau
Спасибо нашим женам, мужьям и друзьям за моральную поддержку!

Разработчик сетевой игры
KUJU ENTERTAINMENT

Руководитель студии
James Brooksby

Продюсер
Richard Underhill

Ведущий гейм-дизайнер
Alastair Halsby

Дополнительный гейм-дизайн
David Millard

Ведущий программист-технолог
Alex Thomson

Ведущий программист
Mark Sinclair

Программисты
Nick Oakley
Sherif Aziz
Richard Mackie

Художественный директор
Owain Catton

Ведущий художник по персонажам
Mark Davies

Художники ландшафтов
Mike Green
Stephen Hawes

Дополнительные художники ландшафтов
Lee Smith

Ведущий аниматор
Mansoor Naim

Старший аниматор
Mark Jagger

Эффекты и интерфейс
Pierre Bracconi
Emmanuel Petit
Концепт-арт
Joel Mouclier
Guillaume Bonamy
Pierre-Alain Chartier
Дополнительный концепт-арт
Jason Felix
Steven Garofalo
Художники по персонажам
Daniel Balage
Ignazio Corrao
Francois Beudin
Fabrice Rastetter
Francois Delnord
Дополнительные художники по персонажам
Kursad Karatas
Matthieu Reydellet (Krysalide)
Cedric Peyravemay (Krysalide)
Анимация персонажей
Francois Delnord
Jean Christophe Serme
Florent Perrin
Jean Francois Sarazin
Damien Pougheon
Alain Maindron
Thomas Rigaud
Ландшафты
Kemal Amarasingham (Floodgate Entertainment)
Идея сценария
Raphael Colantonio
Christophe Carrier
Marco Mele
Отдельное спасибо
Viktor Antonov (Valve Software – консультант)
Gabe Newell (Valve Software)
Tom Leonard (Valve Software)
Jay Stelly (Valve Software)
Doug Wood (Valve Software)
Brian Jackobson (Valve Software)
Scott Dalton (Valve Software)
Ido Magal (Valve Software)
Alfred Reynolds (Valve Software)
Gary McTaggart (Valve Software)
Chris Green (Valve Software)
Charlie Brown (Valve Software)
Paul Neurath (Floodgate Entertainment)
Nathaniel Blumberg (Floodgate Entertainent)
Michael Renaudat
Veronique Chaumont
Michael Monereau
Philippe Vachet
Olivier Enselme Trichard
Philippe Guyenne
Gael Giraudeau
Спасибо нашим женам, мужьям и друзьям за моральную поддержку!
Спецэффекты
Alastair Halsby
Mark Sinclair
Benoit Joubert
Дизайн звука
Alastair Halsby
Ведущий дизайнер уровней
James Lane
Дизайнеры уровней
Alex Trowers
Che Hamilton
Jim Mummery
Техническая поддержка
Roberto Katalinic
Richard Underhill
Jon Vernon
Тестирование
Rory Parsons
Robert Neculau
Asad Habib
Директор по продукции
Mike Cox
Директор по развитию
Joel Benton
CEO
Ian Baverstock
Отдельное спасибо
Alfred Reynolds
Derrick Birum
Jason Ruymen
Scott Lynch
Steve Hartland
Trey Shewmake
Kate Griffin

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

Лицензирование проекта
Сергей Руденко
Дмитрий Никифоров

Руководитель службы локализации
Андрей Ковалев

Менеджер по локализации
Ирина Изотова

Перевод
Алексей Пастушенко
Ирина Изотова

Эксперт по звуку
Руслан Дмитриев

Роли озвучивали
Сареф – Михаил Каданин
Зана – Ольга Зубкова
Линна – Дарья Фролова
Фенриг – Борис Репетур
Арантир – Виктор Петров
Владыка демонов – Никита Прозоровский
Менелаг – Олег Форостенко
Аратрок – Александр Фильченко

Координатор бета-тестирования
Александр Пак

Тест-лидеры
Игорь (Warboss) Дмитриев
Мария (Prolonga) Братолюбова
Алексей (-RA-) Чеботарев

PR-менеджер
Алексей Пастушенко

Менеджер по продвижению продукта
Юрий Вирич

Руководитель дизайнерской службы
Санан Ушанов

Художники-дизайнеры
Даниелла Климашевская
Артем Суханов

ОТДЕЛ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ

Менеджеры по лицензированию
Георгий Добродеев
Владимир Миняев
Андрей Чемлекчиев

Менеджеры по локализации
Ксения Вахитова
Максим Вахитов
Алексей Ковалёв
Элина Петренко

Ассистент менеджера по локализации
Марина Киупа

Технический эксперт
Федор Куликов

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Менеджер по продвижению продуктов
Елена Астапова

Комьюнити менеджер
Сергей Владинец

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестеры компании “Бука”
Дмитрий (Solowey) Ануфриев
Дмитрий (OM) Ларин
Лидия (Lio) Овсянникова
Алексей (Pifagor) Петров
Алексей (Slon) Попенков
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Иван (Qa) Райнов
Александра (Lara_Croft) Федонникова

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Анкундинова Наталья
Лощилов Вадим
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов

Торговый маркетинг
Татьяна Васекина
Александр Кочетков

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев
Кирилл Лыков

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев
Роман Алексеев
Дмитрий Бакутин
Кирилл Овчинников
Вадим Сидоров
Кирилл Столяров
Сергей Щербань

РУКОВОДСТВО

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела маркетинга
Олег Доброштан

РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА

Dark Messiah of Might and Magic

Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:
115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания "Бука".

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]

Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]

Пол: [_]муж. [_]жен.

Возраст: [_][_] лет

Дата рождения: [_][_]о[_][_]о[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)

E-mail: @

Индекс: [_][_][_][_][_][_]]

Адрес(полностью):____

________________________д.____________кор.____________кв.______________________.

(Код города) Телефон: ( )

Род занятий:

[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный,

другое____

Где Вы играете в игры?

[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?____

Какие журналы Вы читаете?

[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Навигатор,

[_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты вы читаете?

Какие радиостанции вы слушаете?

[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa+, [_]Хит-FM,

[_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,

другое ____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:__________

____

____

Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше всего?

____

____

Предложите Вашу тему для новой игры:_______________________________________
____
____
Где Вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):____
и по какой цене____

Что повлияло на Ваше решение купить именно эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах, [_]рекомендация продавца, [_] любимый жанр, [_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине, [_] информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо, другое _______________
Что еще Вы хотели бы получать по рассылке?____________________________________
____
____

СПАСИБО!













© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). Диск изготовлен на ООО «Уральский электронный завод», http://www.uep-cd.ru. Лицензия МПТР РФ серия ВАФ № 77-15 от 08.10.2002 г. на 5 лет. ГОСТ 28376-89, ГОСТ 27667-88. 620137, г. Екатеринбург, ул. Студенческая, д. 9